

zugleich Mat erfolge. Lopez hingegen hält, wie schon bemerkt, das Spiel halb für denjenigen verloren, der nur noch den König hat, während sein Gegner einen Officier übrig behält, wenn dies auch nur eine kleine Figur und das Mat daher unausführbar wäre. So sagt Lopez (*Venetia* 1584, S. 48 in der italiänischen Uebertragung, die wir als den meisten Lesern leichter verständlich, gewöhnlich citiren): *Un Rocco e uno Alfiere possono guadagnare il giuoco, contro un Rocco, all' uso di Spagna, rubbato, se non fosse di piu, e all' uso d'Italia con matto, ma con difficoltà, se l'aversario saperà ben giuocare.* Ebenso führt auch Selenus S. 163 diesen Gebrauch der Spanier an, indem er über das Spiel von Thurm und Springer gegen Thurm sagt: Dan wan die Rochen | verwechszlet sind | so kan man | mit dem Reuter | keinen Schach-Mat geben | besondern das Spiel bleibt gleich | und wird | nach etlicher örter gebrauch | entweder nichtes | oder | wie es in Hispanien üblich | nuhr der halbe theil | des aufsatzes gewonnen.

Im mittelalterlichen Spiele des Orients, in dem übrigens die Fälle des unentschiedenen Spiels sehr häufig sein mussten, verlor der ganz entblösste König, als sei er mat gesetzt. Ueber die ältesten Regeln, die in dieser Beziehung in Europa gegolten haben mögen, sind wir nicht unterrichtet.

Remis heisst ein Spiel, in welchem keiner der beiden Spieler den Gegner mat setzen kann. Es giebt verschiedene Arten von Remisspielen:

1. Wenn die übrig bleibenden Kräfte eines Spielers nicht ausreichen, um mat zu machen, wenn z. B. ein Spieler einen Läufer oder einen Springer übrig behält, oder ein Spieler pat gesetzt ist.
2. Wenn beide Spieler gleiche Figuren übrig behalten, die jeder sich zu erhalten im Stande ist, z. B. jeder Spieler behält

Dame und Thurm oder zwei Thürme oder Springer und Laufer übrig.

3. Wenn ein Spieler hinreichende Kräfte hat, um Mat zu geben, es aber in 50 Zügen nicht auszuführen vermag (s. S. 17, §. 6). Diese Regel ist ziemlich allgemein angenommen und genügt auch für die Praxis. Manche Reglements rücken aber mit *Labourdonnais* die Gränze auf 60 Züge hinaus, indess würde auch diese Bestimmung, genau genommen, noch nicht für alle Fälle einem Zweifel vorbeugen, da einige Endspiele von Thurm und Laufer gegen Thurm und von zwei Springern gegen einen Bauern bekannt sind, in denen das erzwingbare Mat bis über den sechzigsten beiderseitigen Zug von der schwächeren Partei verzögert werden kann.
4. Wenn ein Spieler ein immerwährendes Schach giebt, oder wenn dieselben Züge von beiden Spielern wiederholt werden und keiner davon abweichen will. Solche Beispiele kommen schon in den alten orientalischen Problemen vor.

Tempo, s. Anzug.

Vorgeben. Ist der eine Spieler dem andern bedeutend überlegen, so pflegt er seinem Gegner einen Officier oder Bauern vorzugeben, der dann gleich bei der Aufstellung der Figuren vom Bret entfernt bleibt. Die geringste Vorgabe besteht in Bauer und ein oder zwei Zügen, in welchem Falle allemal der Königs-läuferbauer des Vorgebenden vom Brete genommen wird. Wenig üblich ist das Vorgeben einer grösseren Anzahl Züge, in welchem Falle der Vorgebende in der Entwicklung zurückbleibt und ein mühsames, gedrücktes Spiel zu führen hat. Da in Deutschland gewöhnlich nicht Schach um Geld gespielt wird, findet hier das Vorgeben seltener statt, als in Frankreich und England, wo es sehr üblich ist.

Regeln und Gesetze des Spiels.

In dem hier folgenden Abschnitte stellen wir die wesentlichen Spielgesetze, wie sie sich durch Herkommen gebildet haben und wie sie von uns selbst befolgt werden, zusammen. In

Frankreich, England und Nordamerika sind diese Regeln, an deren Inhalt wir nichts seit dem ersten Erscheinen des Handbuchs geändert haben, allgemein üblich, in Deutschland werden

sie zwar jetzt auch überwiegend, aber doch noch nicht vollständig an allen Orten anerkannt. Manchem Leser mögen einige der Bestimmungen zu streng erscheinen, doch bemerken wir, dass man, um ein guter Spieler zu werden, gegen sich selbst nie zu streng sein kann, und dass es Jedem freisteht, den Gegner, sobald dieser es wünscht, nicht die ganze Strenge eines Gesetzes fühlen zu lassen, wenngleich eine geübte Nachsicht keinen Anspruch auf gleiche Schonung für eignes späteres Versehen begründet. Die Strenge der Regeln ist nothwendig, um möglichen Streit zwischen den Spielenden zu vermeiden. Da nun aber doch zwei Spieler nicht an die in einem Schachbuche aufgestellten Regeln, als seien sie veröffentlichte Gesetze, gebunden sind, so rathen wir Jedem, bevor er mit einem Fremden eine Partie beginnt, sich über die etwa streitigen Punkte, namentlich das *passare battaglia* und die Umwandlung des Bauern auf den äussersten Feldern, genau zu verständigen.

Ausführliche Arbeiten über die Gesetze, von von der Lasa und von Jaenisch, findet der Leser in der Schachz. 54, S. 31 u. 265, und 55, S. 137, sowie in dem Jahrgange 56. Auch manche Artikel in andern Jahrgängen des Blattes beschäftigen sich mit den Spielregeln. Ein neuer Entwurf von Staunton ist in dessen *Chess Praxis* S. 1—63 und in *London Illustrated News* vom 11. Febr. 60 erschienen; ein anderer von Rivière steht im Congressbuch 68, S. 470 und ein russisches Reglement von Jaenisch wurde 58 gedruckt. Eine Unterscheidung zwischen Regeln, welche die Ausübung des praktischen Spieles, und Gesetzen, die das Wesen des Schachs selbst betreffen, wie sie in einigen Reglements versucht worden ist, machen wir nicht.

§. 1. Das Schachbrett pflegt man so zu stellen, dass jeder Spieler ein weisses Eckfeld zu seiner Rechten hat. Bemerket ein Spieler, ehe der vierte Zug von beiden Seiten gethan ist, dass in der Aufstellung des Bretes oder der Steine etwas unrichtig ist, so darf er verlangen, dass das Spiel von neuem angefangen werde; nach dem vierten Zuge bedarf es aber hierzu der Einwilligung des Gegners.

§. 2. Vor der ersten Partie wird der Anzug, der in Partien ohne Vorgabe immer nur mit einem Stück geschieht, und auf Verlangen eines Spielers, auch die Farbe der Steine durch das Loos bestimmt. Die zugetheilten Steine bleiben für die ganze Sitzung, der Anzug wechselt aber mit jedem Spiel, es mag gewonnen werden oder unentschieden durch Pat oder Remis bleiben.¹

§. 3. Berührt der Spieler einen Stein, so ist er verpflichtet, ihn zu ziehen, oder wenn es ein Stein des Gegners ist, ihn zu schlagen: *pièce touchée — pièce jouée*;² es sei denn, dass der Spieler vorher ausdrücklich gesagt habe, dass er den Stein nur zurechtrücke (französisch: *jadoube*). Kann der berührte Stein nicht gezogen werden, so muss zur Strafe der König ziehen, der aber in diesem Falle nicht rochiren darf. Kann der König aber auch nicht ziehen, ohne sich einem Schach auszusetzen, so hat das Berühren des Steines keine Folgen. Auf die Strafe darf der Gegner so lange dringen, als er selbst noch keinen Stein zu seinem nächsten Zuge berührt hat.

§. 4. Zieht man einen gegen die Regeln über den Gang der Steine verstossenden Zug oder ein Stück des Gegners, so hat dieser, bis er selbst einen Stein angerührt, die Wahl, den Zug als richtig gelten zu lassen, ihn einfach zurück zu geben oder das Ziehen des Königs zur Strafe zu verlangen.

§. 5. Dem König allein, nicht auch der Dame oder andern Stücken, bietet man laut Schach! jedoch ist der Zuruf auch beim Könige nicht nothwendig, nur kann nicht weiter gespielt werden, wenn ein Spieler seinen König im Schach stehen liesse.

¹ Unter theoretisch gebildeten Spielern ist jetzt meist ein anderer, ebenfalls guter Gebrauch üblich, der darin besteht, vor dem Beginn der ersten Partie über die Farbe der Steine zu loosen und immer Weiss anziehen zu lassen. Bei jedem folgenden Spiel wechselt dann unter den Gegnern der Anzug und damit zugleich die Farbe der von jedem zu führenden Steine.

² Schachz. 78, S. 97 u. f.

- §. 6. Wer den feindlichen König, falls das Spiel nicht vorher aufgegeben wird, mat setzt, hat gewonnen; es kommt aber nicht darauf an, ob dieser König sich allein oder noch mit anderen seiner Steine auf dem Brete befindet. Wenn ein Spieler aber in einem Endspiele innerhalb 50, für jeden der beiden Theile, dann vom Gegner abzuzählenden Zügen, das Mat nicht ausführt, wird das Spiel als unentschieden aufgehoben. Neuerdings gilt in den grossen Turnieren auch die gerechte Regel, dass nach dreimaliger Wiederholung desselben Zuges oder einer Anzahl aufeinanderfolgender und in Verbindung stehender Züge von beiden Seiten, eine jede Partei das Recht hat die Partie als unentschieden abzubrechen.
- §. 7. Nur die beschränkte Rochade ist gestattet und zwar unter den bekannten Bedingungen, jedoch ist es dabei gleichgültig, welchen der beiden Steine man zuerst berührt.¹ Der König darf aber über das Feld der Dame oder seines Laufers, während es von einem feindlichen Stück angegriffen ist, nicht rochiren, der Damenthurm kann hingegen das Feld des Springers, auch wenn dieses angegriffen ist, bei der Rochade überschreiten. Der König rochirt nicht aus dem Schach, der Thurm dürfte aber angegriffen sein.
- §. 8. Ein Bauer, der bei seinem ersten Vorrücken einen Doppelschritt thut und (*en*

¹ In Frankreich wird aber nicht selten verlangt, dass bei der Rochade immer zunächst der König berührt werde und dass, wenn der Thurm zuerst bewegt würde, auch nur dieser allein und nicht zugleich der König zieht. Historisch ist es dagegen nur gerechtfertigt, den Thurm an den König heranzuziehen und den König sodann springen zu lassen. Die beiden Züge 1. Th8—f8 und 2. Ke8—g8 werden in Eins zusammengezogen; der König springt, nie aber der Thurm.

passant) damit dicht an einem feindlichen Bauern vorübergeht, kann von diesem im nächsten Zuge, aber nicht auch später genommen werden, als hätte der vorgerückte Bauer nur einen Schritt gethan.

- §. 9. Jeder Bauer, der bis auf die erste Felderreihe des Gegners vordringt, muss daselbst sogleich umgewandelt und, nach freier Wahl des Spielenden, ohne Rücksicht auf die noch im Spiel vorhandenen Officiere, zu einer Dame, einem Thurm, Laufer oder Springer gemacht werden. Derselbe wirkt dann sofort in seiner neuen Eigenschaft mit. Unthätiger Bauer darf er auf dem äussersten Felde nicht bleiben.

Die aufgestellten Regeln finden nicht allein auf Spiele ohne Vorgaben, sondern auch, unter ungleich starken Gegnern, auf Partien (s. den Anhang zum ersten Buch) Anwendung, in denen der überlegene Spieler den Bauern seines Königslaufers entfernt und den Gegner überdies, bei der Vorgabe eines Zuges, stets den einfachen Anzug, bei der Vorgabe mehrerer Züge aber eine entsprechende Anzahl von Zügen, welche die Mitte des Bretes jedoch nicht überschreiten dürfen, beliebig in allen Partien vorweg thun lässt. Bei grösserer Verschiedenheit der beiderseitigen Kräfte, welche niemals unausgeglichen bleiben sollte, pflegt der Springer oder der Thurm der Dame der einen Partei entfernt zu werden. In diesen, übrigens auch nach den allgemeinen Regeln zu führenden Spielen beginnt, ohne Wechsel des Anzuges, immer derjenige Spieler die Partie, welcher die Vorgabe des Officiers macht.

Sollte sich ein hier nicht erwähnter Fall ereignen, oder wären die Spieler über die Auslegung eines der Gesetze verschiedener Meinung, so würden sie am besten thun, wenn sie die Entscheidung einem unparteiischen und im Spiele erfahrenen Zuschauer übertrügen.

Ueber den Werth der Steine.

Den richtigsten Massstab zur Abschätzung des Werthes der verschiedenen Steine giebt die Beurtheilung der Stellung, welche sie einnehmen.

Hier werden sich oft die merkwürdigsten Resultate ergeben, indem ein Springer oder Laufer zuweilen mehr werth ist, als die Dame, und

Regeln und Gesetze des Spiels.

Nachstehend stellen wir die wesentlichen Spielgesetze, wie sie sich durch Herkommen gebildet haben, und wie sie von uns selbst befolgt werden, zusammen. In Frankreich, England und Nordamerika sind diese Regeln, an deren Fassung seit dem ersten Erscheinen des Handbuchs nur in § 6 eine Änderung erfolgt ist, allgemein üblich; auch in Deutschland werden sie jetzt an allen Orten anerkannt und ebenso fast überall in Italien. Manchem Leser mögen einige der Bestimmungen zu streng erscheinen; doch bemerken wir, daß man, um ein guter Spieler zu werden, gegen sich selbst nie zu streng sein kann, und daß es jedem freisteht, den Gegner, sobald dieser es wünscht, nicht die ganze Strenge eines Gesetzes fühlen zu lassen, wengleich eine geübte Nachsicht keinen Anspruch auf gleiche Schonung für eigenes späteres Versehen begründet. Die Strenge der Regeln ist notwendig, um möglichen Streit zwischen den Spielenden zu vermeiden. Da nun aber doch zwei Spieler nicht an die in einem Schachbuche aufgestellten Regeln, als seien sie veröffentlichte Gesetze, gebunden sind, so raten wir jedem, bevor er mit einem Fremden eine Partie beginnt, sich über die etwa streitigen Punkte, namentlich das *passar battaglia* und die Umwandlung des Bauern auf den äußersten Feldern, genau zu verständigen.

Ausführliche Arbeiten über die Gesetze, von v. d. Lasa und Jaenisch, findet der Leser in der Schachz. 1854, S. 31 und 265, und 1855, S. 137, sowie in dem Jahrgang 1856. Auch manche Artikel in anderen Jahrgängen des Blattes beschäftigen sich mit den Spielregeln. Ein Entwurf von Staunton ist in dessen *Chess Praxis* S. 1—63 und in den *Illustrated London News* vom 11. Febr. 1860 erschienen; ein anderer von Rivière steht im Kongreßbuch 1868, S. 470, und ein russisches Reglement von Jaenisch wurde 1858 gedruckt. Eine Unterscheidung zwischen Regeln, welche die Ausübung des praktischen Spieles, und Gesetzen, die das Wesen des Schach selbst betreffen, wie sie in einigen Reglements versucht worden ist, machen wir nicht.

§ 1. Das Schachbrett pflegt man so zu stel-

len, daß jeder Spieler ein weißes Eckfeld zu seiner Rechten hat. Bemerkt ein Spieler, ehe der vierte Zug von beiden Seiten gethan ist, daß in der Aufstellung des Brettes oder der Steine etwas unrichtig ist, so darf er verlangen, daß das Spiel von neuem angefangen werde; nach dem vierten Zuge bedarf es aber hierzu der Einwilligung des Gegners.

§ 2. Vor der ersten Partie wird der Anzug, der in Partien ohne Vorgabe immer nur mit einem Stein geschieht, und auf Verlangen eines Spielers auch die Farbe der Steine durch das Los bestimmt. Die zugetheilten Steine bleiben für die ganze Sitzung, der Anzug wechselt aber mit jedem Spiel, es mag gewonnen werden oder unentschieden durch Patt oder Remis bleiben.¹

§ 3. Berührt der Spieler einen Stein, so ist er verpflichtet, ihn zu ziehen oder, wenn es ein Stein des Gegners ist, ihn zu schlagen: *pièce touchée—pièce jouée*;² es sei denn, daß der Spieler vorher ausdrücklich gesagt habe, daß er den Stein nur zurechtrücke (französisch: *j'adoube*). Kann der berührte Stein nicht gezogen werden, so muß zur Strafe der König ziehen, der aber in diesem Falle nicht rochieren darf. Kann der König aber auch nicht ziehen, ohne sich einem Schach auszusetzen, so hat das Berühren des Steines keine Folgen. Auf die Strafe darf der Gegner so lange dringen, als er selbst noch keinen Stein zu seinem nächsten Zuge berührt hat.

§ 4. Zieht man einen gegen die Regeln über den Gang der Steine verstoßenden Zug oder einen Stein des Gegners, so hat dieser, bis er selbst einen Stein angerührt, die Wahl, den Zug als richtig gelten zu lassen, ihn einfach zurückzugeben oder das Ziehen des Königs zur Strafe zu verlangen.

§ 5. Dem König allein, nicht auch der Dame oder anderen Stücken, bietet man laut Schach! jedoch ist der Zuruf auch beim Könige

¹ Unter theoretisch gebildeten Spielern ist jetzt meist ein anderer, ebenfalls guter Gebrauch üblich, der darin besteht, vor dem Beginn der ersten Partie über die Farbe der Steine zu losen und immer Weiß anziehen zu lassen. Bei jedem folgenden Spiel wechselt dann unter den Gegnern der Anzug und damit zugleich die Farbe der von jedem zu führenden Steine.

² „Gerührt — geführt.“ S. Schachz. 1878, S. 97 fg.

nicht notwendig; nur kann nicht weiter gespielt werden, wenn ein Spieler seinen König im Schach stehen ließe.

§ 6. Wer den feindlichen König mattsetzt, hat gewonnen; es kommt aber nicht darauf an, ob dieser König sich allein oder noch mit anderen seiner Steine auf dem Brette befindet. Gibt ein Spieler die Partie, noch ehe er mattgesetzt ist, auf, so liegt in dieser Erklärung das Zugeständnis, daß er beim Fortspielen mattgesetzt werden würde; er hat hiernach das Spiel ebenfalls verloren. Wenn ein Spieler aber in einem Endspiele innerhalb 50, für jeden der beiden Teile, dann vom Gegner abzuzählenden Zügen das Matt nicht ausführt, wird das Spiel als unentschieden aufgehoben.¹ In Turnieren gilt jetzt ferner allgemein die Regel, daß nach dreimaliger beiderseitiger Wiederholung derselben Zügereihe jeder der beiden Gegner das Recht hat, die Partie für remis zu erklären.

§ 7. Nur die beschränkte Rochade ist gestattet und zwar unter den bekannten Bedingungen, jedoch ist es dabei gleichgültig, welchen der beiden Steine man zuerst berührt.² Der König darf dabei über das Feld der Dame oder seines Läufers, während es von einem feindlichen Stück angegriffen ist, nicht rochieren; der Damenturm kann hingegen das Feld des Springers, auch wenn dieses angegriffen ist, bei der Rochade über-

¹ Die obige Regel ist jedoch dahin zu verstehen, daß, sobald eine Änderung im Bestand der Steine des einen oder anderen Spielers eintritt — also ein Stein geschlagen, oder ein Bauer in einen Offizier verwandelt wird — wiederum von eins ab zu zählen begonnen wird. Damit erledigt sich auch die Frage, wann einem Spieler das Recht zustehe, die Abzählung der 50 Züge zu verlangen: man kann ihm dieses Recht, ohne Schaden für den anderen, in jedem Moment einräumen.

² In Frankreich wird aber nicht selten verlangt, daß bei der Rochade immer zunächst der König berührt werde, und daß, wenn der Turm zuerst bewegt würde, auch nur dieser allein und nicht zugleich der König ziehe. Historisch ist es dagegen nur gerechtfertigt, den Turm an den König heranzuziehen und den König sodann springen zu lassen. Die beiden Züge 1. Th8—f8 und 2. Ke8—g8 werden in eins zusammengezogen; der König springt, nie aber der Turm.

schreiten. Der König rochiert nicht aus dem Schach, der Turm dürfte aber angegriffen sein.

§ 8. Ein Bauer, der bei seinem ersten Vorrücken einen Doppelschritt thut und damit dicht an einem feindlichen Bauern vorübergeht, kann von diesem (*en passant*) im nächsten Zuge, aber nicht auch später, genommen werden, als hätte der vorgerückte Bauer nur einen Schritt gethan.

§ 9. Jeder Bauer, der bis auf die erste Felderreihe des Gegners vordringt, muß daselbst sogleich umgewandelt und, nach freier Wahl des Spielenden, ohne Rücksicht auf die noch im Spiel vorhandenen Offiziere, zu einer Dame, einem Turm, Läufer oder Springer gemacht werden. Derselbe wirkt dann sofort in seiner neuen Eigenschaft mit. Ohne Umwandlung darf kein Bauer auf dem äußersten Felde stehen.

Die aufgestellten Regeln finden nicht allein auf Spiele ohne Vorgaben, sondern auch, unter ungleich starken Gegnern, auf Partien (s. den Anhang zum ersten Buch) Anwendung, in denen der überlegene Spieler den Bauern seines Königsläufers entfernt und den Gegner überdies, bei der Vorgabe eines Zuges, stets den einfachen Anzug, bei der Vorgabe mehrerer Züge aber eine entsprechende Anzahl von Zügen, welche die Mitte des Brettes jedoch nicht überschreiten dürfen, beliebig in allen Partien vorweg thun läßt. Bei größerer Verschiedenheit der beiderseitigen Kräfte, welche niemals unausgeglichen bleiben sollte, pflegt der Springer oder der Turm der Dame der einen Partei entfernt zu werden. In diesen, übrigens auch nach den allgemeinen Regeln zu führenden Spielen beginnt, ohne Wechsel des Anzuges, immer derjenige Spieler die Partie, welcher die Vorgabe des Offiziers macht.

Sollte sich ein hier nicht erwähnter Fall ereignen, oder wären die Spieler über die Auslegung eines der Gesetze verschiedener Meinung, so würden sie am besten thun, wenn sie die Entscheidung einem unparteiischen und im Spiele erfahrenen Zuschauer übertragen.

Über den Wert der Steine.

Den richtigen Maßstab zur Abschätzung des Wertes der verschiedenen Steine giebt die Beurteilung der Stellung, welche sie ein-

nehmen. Es kann vorkommen, daß ein Springer oder Läufer zuweilen mehr wert ist als die Dame, und ein andermal, daß ein Bauer bes-